7 WONDERS™ ARQUITETOS

Você tem apenas um objetivo:
construir uma Maravilha tão grandiosa
que deixará sua marca na história!

Seu legado está em jogo!

Assista ao vídeo para aprender as regras!

VISÃO GERAL E OBJETIVO DO JOGO

Uma partida de *7 Wonders Arquitetos* é dividida em diversos turnos. No seu turno, escolha uma das três cartas. Estas cartas representam personagens diferentes que lhe ajudarão a obter recursos para construir a sua Maravilha, fazer descobertas científicas e até mesmo guerrear com seus vizinhos.

A partida acaba quando uma Maravilha for completamente contruída. O jogador com a maior pontuação vence!

COLORBLIND FRIENDLY

SÍMBOLOS ADAPTADOS PARA DALTÔNICOS

A fim de se adaptar a qualquer tipo de daltonismo, cada cor de carta tem um símbolo correspondente diferente no jogo.

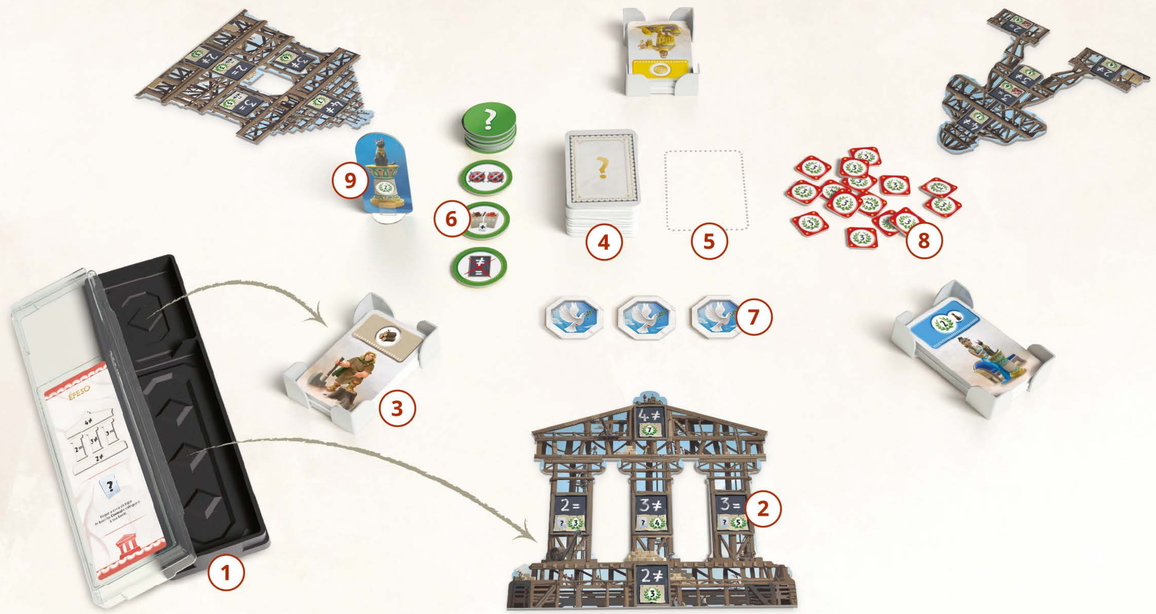
Cinza	Azul	Amarelo	Vermelho	Verde

COMPONENTES

235 cartas (8 versos de carta diferentes)
7 Maravilhas com 5 peças
7 suportes de baralho
8 bandejas de componente
15 fichas de Progresso
6 fichas de Conflito
28 fichas de Vitória Militar
1 marcador de Gato
Este folheto de regras

PREPARAÇÃO

Exemplo de preparação para 3 jogadores



Para cada jogador

1. Escolha uma **bandeja** (ou pegue uma aleatoriamente) e retire as 5 peças da sua Maravilha junto do suporte contendo o seu baralho.
2. Cada **Maravilha** é feita de 5 Estágios de construção. Cada um dos Estágios tem um lado Em Construção e um lado Construído. Monte as peças da sua Maravilha com o lado Em Construção virado para cima seguindo a imagem na sua bandeja.
3. Embaralhe as suas cartas e as coloque viradas para cima no suporte de baralho de modo que ele fique entre você e o jogador à sua **esquerda**.

Para todos os jogadores, no meio da mesa

4. Embaralhe as cartas comuns para criar um **baralho central** virado para baixo.
5. Reserve um espaço para o **descarte** próximo ao baralho central: você vai colocar as cartas descartadas aqui, viradas para cima.
6. Embaralhe as **fichas de Progresso** e crie uma pilha com elas viradas para baixo. Pegue as 3 fichas do topo da pilha e coloque-as viradas para cima ao lado da pilha.
7. Consulte a tabela abaixo e coloque a quantidade correspondente de **fichas de Conflito** com o lado da Paz virado para cima. Remova as fichas de Conflito remanescentes do jogo.

Número de jogadores	*2 - 3*	*4*	*5*	*6 - 7*
Número de fichas de Conflito	*3*	*4*	*5*	*6*

Lado da Paz

Lado da Batalha

8. Crie uma reserva de **fichas de Vitória Militar**.
9. Finalmente, coloque o **marcador de Gato**.

Visão geral do turno

Começando pelo jogador mais novo e seguindo em sentido horário, os jogadores realizarão diversos turnos.

No seu turno, escolha uma carta dentre as **3 disponíveis**:

- A carta no topo do baralho à sua **esquerda**.
- A carta no topo do baralho à sua **direita**.
- A carta no topo do baralho **central**.

Coloque a carta escolhida **à sua frente**, próximo à sua Maravilha.

Dependendo de quais cartas e fichas você tiver, realize uma das ações como explicado abaixo **em qualquer ordem**.

Quando não puder mais realizar quaisquer ações, seu turno acaba e o jogador à sua esquerda começa o turno dele.

Notas:
- *Se um baralho acabar, ele permanece vazio até o final da partida.*
- *Empilhe as suas cartas da mesma cor de modo que apenas o cabeçalho colorido fique visível (veja um exemplo na página 5).*

♦ Cartas Cinzas ♦

Cartas **cinzas** dão **Recursos** que permitirão que você construa Estágios da sua Maravilha.

Se você tiver os Recursos necessários para construir um Estágio da sua Maravilha, você, **obrigatoriamente**, constrói este Estágio durante o seu turno.

● Cartas Amarelas ●

Cartas **Amarelas** dão **Moedas** que servirão como um Recurso curinga.

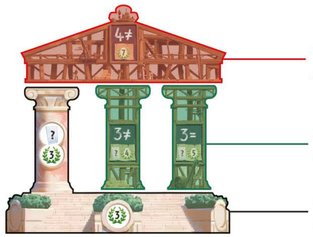
Estas Moedas devem substituir **quaisquer Recursos faltantes** que forem necessários para construir um Estágio da sua Maravilha.

Construir um Estágio

O **custo de construção** de cada Estágio é mostrado em cada uma das peças:

2≠	2 Recursos **diferentes**.
2=	2 Recursos **idênticos**.
3≠	3 Recursos **diferentes**.
3=	3 Recursos **idênticos**.
4≠	4 Recursos **diferentes**.

Cada Maravilha é construída Estágio por Estágio e **sempre de baixo para cima**.
Um Estágio fica disponível para construção somente depois de **todos os Estágios abaixo dele estarem construídos**.
Certas Maravilhas lhe darão uma opção para a ordem de construção.



Quando você tiver os Recursos necessários (Cartas **Cinzas** e/ou **Amarelas**) para construir um Estágio disponível, **descarte-os** e vire o lado **Construído** da peça de Estágio para cima.
Uma vez construídos, certos Estágios ativarão efeitos especiais imediatamente (veja página 6 ou a bandeja específica de cada Maravilha).

Nota: *Se você tiver os Recursos necessários para construir mais de um Estágio durante o seu turno, você deve construí-los.*

▌Cartas Azuis ▌

Cartas **Azuis** concedem **pontos de Vitória**. Além disso, um ícone de 🐈 é mostrado em algumas cartas **Azuis**.

Assim que você pegar uma carta **Azul** com um ícone 🐈, pegue o marcador de Gato de onde ele estiver na mesa e coloque-o à sua frente.

Usar o marcador de Gato

Enquanto você tiver o marcador de Gato, no início do seu turno, você pode **olhar a carta no topo do baralho central em segredo** antes de escolher a sua carta.

▲ Cartas Verdes ▲

Cartas **Verdes** dão **símbolos Científicos** que permitem que você ganhe fichas de Progresso.

Se você tiver **2 símbolos Científicos** idênticos ou **3 símbolos Científicos diferentes**, você **deve** pegar uma ficha de Progresso durante o seu turno.

Pegar uma ficha de Progresso

Descarte quaisquer cartas **Verdes** usadas e escolha uma ficha de Progresso das **4 disponíveis**:

- Uma das três fichas viradas para cima;
- Ou a ficha no topo da pilha de fichas viradas para baixo.

Sempre que uma ficha de Progresso virada para cima for comprada, substitua-a imediatamente pela ficha do topo da pilha de fichas de Progresso.

Coloque a ficha de Progresso escolhida virada para cima à sua frente. Você imediatamente aplica o efeito da ficha até o fim da partida (veja página 6).

Usar fichas de Progresso

Durante o seu turno, você pode usar fichas de Progresso **em qualquer ordem e quando quiser**.
Cada uma das fichas de Progresso pode ser usada somente **uma vez por turno**, exceto as que dão pontos de Vitória, as quais serão usadas apenas no fim da partida.

✖ Cartas Vermelhas ✖

Cartas **Vermelhas** dão **Escudos** que aumentam seu poder Militar. Além disso, 1 ou 2 ícones 🍌 são mostrados em algumas cartas **Vermelhas**.

Quando você comprar uma carta **Vermelha** com 1 ou 2 ícones 🍌, vire a quantidade correspondente de fichas de Conflito de modo que o **lado da Batalha** fique virado para cima.

Faça um som de buzina quando isso acontecer!

Ao virar o lado da Batalha da ficha de Conflito para cima, você ativa uma Batalha **no final do seu turno** entre **todos os jogadores**.

Nota: *Se você tiver de virar mais de uma ficha de Conflito mas houver apenas uma ficha restante, vire esta ficha e ignore os símbolos 🍌 remanescentes.*

Resolver uma Batalha

Cada jogador conta **quantos Escudos** ele tem nas suas cartas **Vermelhas** e compara com a quantidade de escudos dos seus 2 vizinhos (jogadores à sua esquerda e à sua direita).

Nota: *A Maravilha Rodes e a ficha de Progresso Tático dão Escudos adicionais (veja página 6).*

Para cada vizinho, se você tiver mais Escudos que ele, pegue **1 ficha de Vitória Militar**. Portanto, você pode ganhar 0, 1 ou 2 fichas de Vitória Militar por Batalha.

Então, **todos** os jogadores descartam suas respectivas cartas **Vermelhas** com 1 ou 2 ícones 🍌. Somente as cartas **Vermelhas** sem ícones 🍌 devem permanecer à sua frente.
Por fim, vire todas as fichas de Conflito para o **lado da Paz**.

FIM DA PARTIDA

Uma vez que um jogador tenha terminado de construir a Maravilha dele, a partida termina **no final do turno daquele jogador**.

Calcule sua pontuação adicionando todos os **Pontos de Vitória** mostrados:

- nos Estágios construídos da sua Maravilha;
- no marcador de Gato (se você o tiver);
- cartas **Azuis**;
- nas fichas de Vitória Militar;
- nas fichas de Progresso.

O jogador com a pontuação mais alta ganha a partida.

Em caso de empate, o jogador que tiver construído o maior número de Estágios ganha.
Se, ainda assim, houver um empate, ambos os jogadores compartilham a vitória.

PARTIDA PARA 2 JOGADORES

Para partidas de 2 jogadores, a única mudança é na fase de **Resolver a Batalha**.
Se você tiver mais Escudos que seu oponente, pegue **1 ficha de Vitória Militar**.
No entanto, se você tiver, **no mínimo, duas vezes mais** Escudos que o seu oponente, pegue **2 fichas de Vitória Militar** em vez disso.

***Nota:** Se o seu oponente não tem Escudos, e você possui 2 ou mais, pegue 2 fichas de Vitória Militar.*

CRÉDITOS

Designer: **Antoine Bauza**
Ilustrador: **Etienne Hebinger**
Editora: **Repos Production team**
Créditos completos: **rprod.com/en/7-wonders-architects/credits**

© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Este material deve ser usado para fins estritamente particulares de entretenimento.

EFEITOS DAS MARAVILHAS

Alexandria
Compre a carta do topo de **qualquer baralho na mesa** e coloque-a à sua frente.

Éfeso
Pegue a carta do topo do baralho **Central** e coloque-a à sua frente.

Babilônia
Escolha 1 ficha de Progresso **das 4 disponíveis** e coloque-a à sua frente.

Rodes
Adicione **1 Escudo** ao seu total de Escudos.

Halicarnasso
Pegue as 5 cartas do topo dos baralho **à sua esquerda ou à sua direita**. Escolha 1 e coloque-a à sua frente. Reembaralhe as cartas remanescentes de volta no baralho de onde elas foram retiradas.

Olímpia
Pegue as cartas do topo dos baralhos **à sua esquerda e à sua direita** e coloque-as à sua frente.

Gizé
Esta Maravilha não tem efeitos especiais, mas dá mais pontos de Vitória que as outras Maravilhas.

EFEITOS DAS FICHAS DE PROGRESSO

Urbanismo: Ao pegar uma carta Cinza **ou**, escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.

Manufatura: Ao pegar uma carta Cinza **ou**, escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.

Joalheria: Ao pegar uma carta Cinza **ou** uma carta Amarela, escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.

Ciência: Ao pegar uma carta **Verde**, escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.

Propaganda: Ao pegar uma carta **Vermelha** com 1 ou 2 ícones , escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.

Arquitetura: Ao construir um Estágio da sua Maravilha, escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.

Economia: 1 de suas cartas **Amarelas** vale 2 Moedas em vez de 1.

Engenharia: Ao construir um Estágio da sua Maravilha, você pode usar qualquer Recurso, ignorando as restrições de "idêntico" ou "diferente".

Tática: Adicione 2 Escudos ao seu total de Escudos.

Decoração: Ao final da partida, ganhe 4 pontos de Vitória se a sua Maravilha ainda estiver sob construção **ou** 6 pontos de Vitória se estiver completamente construída.

Política: Ao final da partida, ganhe 1 ponto de Vitória por **ícone** em suas cartas **Azuis**.

Estratégia: Ao final da partida, ganhe 1 ponto de Vitória por cada **ficha de Vitória Militar** que você tenha.

Educação: Ao final da partida, ganhe 2 pontos de Vitória por cada **ficha de Progresso** que você tenha (incluindo esta).

Cultura: Existem 2 cópias desta ficha.
Ao final da partida, ganhe 4 pontos de Vitória se você tiver 1 destas ficha **ou** 12 pontos de Vitória se tiver as 2.